

SAFE TO PLAY

Paldies, ka izvēlējāties Safe to Play aplikāciju!

Safe to Play aplikācija vienmēr satur aktuālo informāciju un ir rotaļu un rekreācijas sporta laukumu drošuma datu avots vairākās valodās.

Aplikācijas instalēšana

Aplikāciju var instalēt bez maksas tavā iOS mobilajā ierīcē, Android mobilajā ierīcē vai Windows 10 datorā.

- Opcija 1: Atvērt aplikāciju veikalu, atrast aplikāciju "Safe to Play" un instalēt kā jebkuru citu programmu. Aplikāciju veikals var pieprasīt kredītkartes informāciju, lai gan aplikācijas instalēšana ir bezmaksas. Izmantošanas laika iegāde notiek atsevišķi.
- Opcija 2: Saites uz aplikāciju veikalu un instalēšanas faili WIN10 un MAC datoriem ir arī atrodami šeit:

<https://www.s2p.fi/en/shop/products/safe-to-play-application/>



Aplikācijas lietošanas uzsākšana

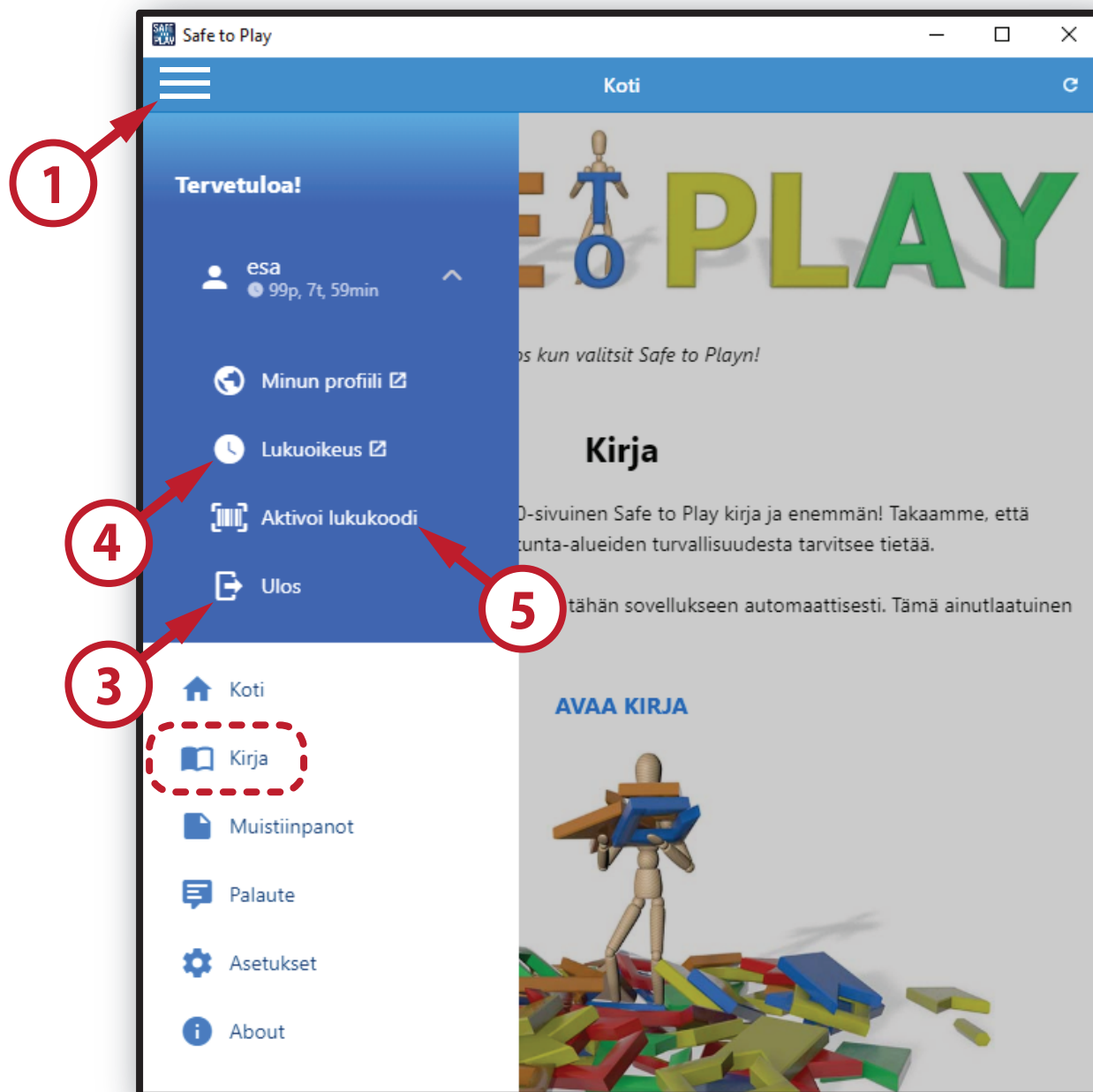
Safe to Play aplikācijai ir nepieciešama reģistrācija.

- S2P sertificētie lietotāji var lietot user.s2p.fi profila identifikācijas datus.
- Ja Tev nav S2P lietotāja profila, piesakies, izvēloties savu lietotājvārdu un paroli, un ievadot savu e-pasta adresi.

Pirmajā reizē aplikācija lejupielādē aktuālo saturu. Izvēlies valodu un bezaistes (offline) fotoattēlus.

- Tu vari lejupielādēt vienu vai vairākas valodas; trūkstošās tiks ielādētas, kad mainīsiet valodas iestatījumus.
- Attēlu lejupielāde bezaistē paātrina lapas atvēršanu un ļauj to izmantot bezaistē.

Aplikācija tiks atvērta pirmajā lapā, kur atrodas, piemēram, lietotāja rokasgrāmata. Pārvietošanās starp aplikācijas funkcijām tiek veikta, izmantojot izvēlni augšējā kreisajā stūrī (1).



Piekļuves laika iegūšana

Piekļuves laiks ir piesaistīts profilam un ļauj lietotni izmantot trīs ierīcēs.

- Tu vari izmantot līdz 3 aktīvām ierīcēm. Iļ iespējams kādu no ierīcēm deaktivizēt users.s2p.fi (2).
- Ja piesakies profilā no svešas ierīces, Tev arī jāiziet no profila, izmantojot izvēlni (3).

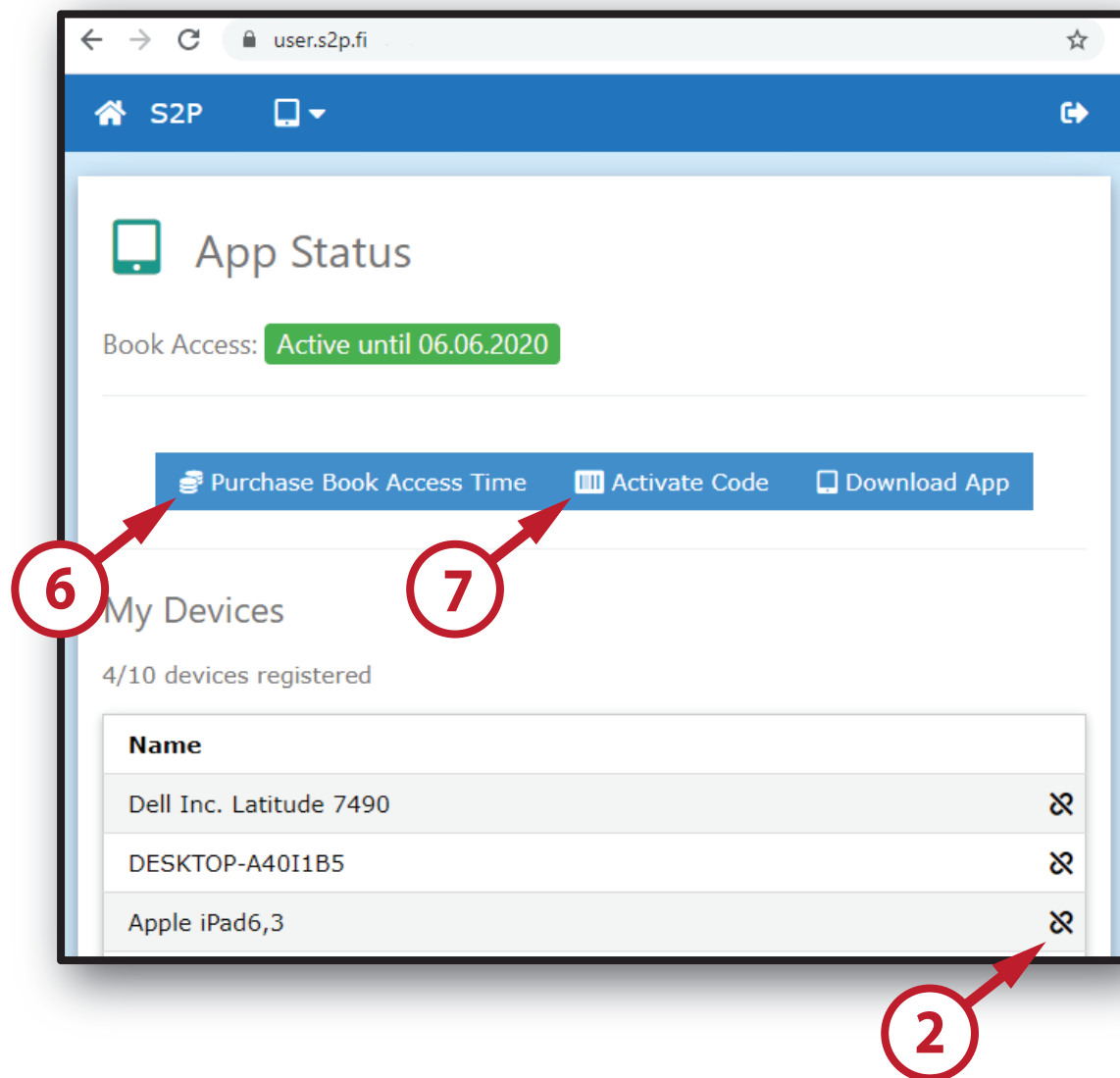
Piekļuves laiku var iegūt, izmantojot vai nu a) aplikāciju, vai b) profilu user.s2p.fi.

a) Aplikācijā:

- iOS un Android ierīcēs Tu vari nopirkt lasīšanas laiku caur aplikāciju veikalu izvēlnē (4).
- Izvēlnē (5) var ievadīt piekļuves laika kodu, kas nopirkts s2p.fi veikalā

b) User.s2p.fi profila:

- • Piekļuves laiku var iegādāties, izmantojot kredītkarti vai tiešsaistes maksājumu (6).
- Šeit var ievadīt arī piekļuves laika kodu, kas iegādāts vietnē s2p.fi (7).



Apsveicam!

Tagad jūsu lietotne Safe to Play ir gatava lietošanai un sniedz jums viegli lietojamu un uzticamu informāciju par rotaļu un sporta laukumu drošību.

Izvēlnē atver grāmatu un izmēģini!

- Piezīmes tiek saglabātas serverī jūsu profilā un automātiski tiek sinhronizētas ar jebkuru ierīci, kurā pieraksties ar savu lietotāja ID.
- grāmatzīmes ir ātrs veids, kā atzīmēt rindkopu.
- Meklēšana palīdz atrast vajadzīgo tēmu, līdz satura rādītājs kļūst pazīstams.
- Izvēlies valodu šeit.

The screenshot shows the 'Safe to Play' application interface. The main content area displays a document titled 'Painopisteen korkeus (seisten)'. The document includes a code snippet, a list of bullet points, and a table of data. A 3D model of a person is shown with a vertical line indicating height measurement. The interface includes a navigation menu on the left, a search bar at the top right, and a list of documents on the right side. Red circles 'a', 'b', 'c', and 'd' highlight specific UI elements: 'a' points to the document list, 'b' points to the search bar, 'c' points to the document title, and 'd' points to the search icon.

Painopisteen korkeus (seisten)

Koodi 6: Kohde makaa selällään "painopistelaiteen" päällä, jalat on sijoitettu tukevasti mittaustasoa vasten; mitataan painopisteen etäisyys mittaustasosta.

- Snyder, 1977, USA.
- Ikäjäko puolivuosin.

Painopisteen korkeus on tärkeä vartalon tukipistettä ajatellen. Jos kaiteen korkeus on selvästi alle tämän, on ainakin teoriassa mahdollista, että kaiteen yli horjahtaa.

Toinen painopisteen käyttökohde on tasokorkeuseron suunnittelu. Jos tasokorkeusero on selvästi alle sama kuin lapsen tasapainopisteen korkeus, lapsi voi varpailleen nousemalla ja eteenpäin kumartamalla saada painopisteen tason yläpuolelle mistä voi jatkaa pyörähtämällä tason päälle.

Painopisteen korkeus (seisten).

Ikä	5 %	Keskiarvo	95 %
4	54,9	59,4	63,3
5	60,6	64,5	68,2